



第12期（2015年12月期）決算説明資料

株式会社モブキャスト（証券コード 3664）
2016年2月10日



1.2015年12月期連結決算概要

2.2015年4Q連結決算概要

3.2016年の取り組み



1.2015年12月期連結決算概要

1.2015年12月期連結決算概要



(単位：百万円)

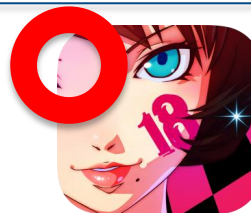
	2015年実績	2014年実績	YoY
売上高	3,913	3,818	102.5%
営業利益	▲445	318	-
経常利益	▲471	316	-
当期純利益	▲1,658	154	-

1.2015年12月期連結決算概要(総括と主なトピックス)



総括

国内



世界

~~mobcast Korea~~

○ 海外事業

	国内	世界
1Q	ドラゴンスピズとしてリニューアル 【18】リリース	ルミネスの開発スタートを発表
2Q	モバサカ3周年	Gala社とFootball Master契約締結
3Q	モンスターダッシュリリース 【18】大型アップデート	bilibili社と国内アニメIPを用いたゲーム (PJ「M2」)の共同開発契約締結 韓国撤退決定
4Q	【18】テレビCM第一弾スタート 新たな雇用形態「プロ契約スタート」 モバプロ5周年 【18】テレビCM第二弾スタート	PCCW社と【18】の中国語繁体字圏（台湾等）での配信契約発表

1.2015年12月期連結決算概要（各項目説明）



39.1億円

<海外事業>

2015年新規事業としてスタート。国内の大型アニメIPの共同開発案件や、PCCW社への【18】ライセンスアウトなど順調な立ち上がりを見せた。Football Masterについては契約違反行為があったため事実関係確認中。特に損失を出すことはない。

<ネイティブ事業>

2015年にリリースした3タイトルのうち、【18】が4QのテレビCMの効果もあり、月商1億円規模に成長。

<ブラウザPF事業>

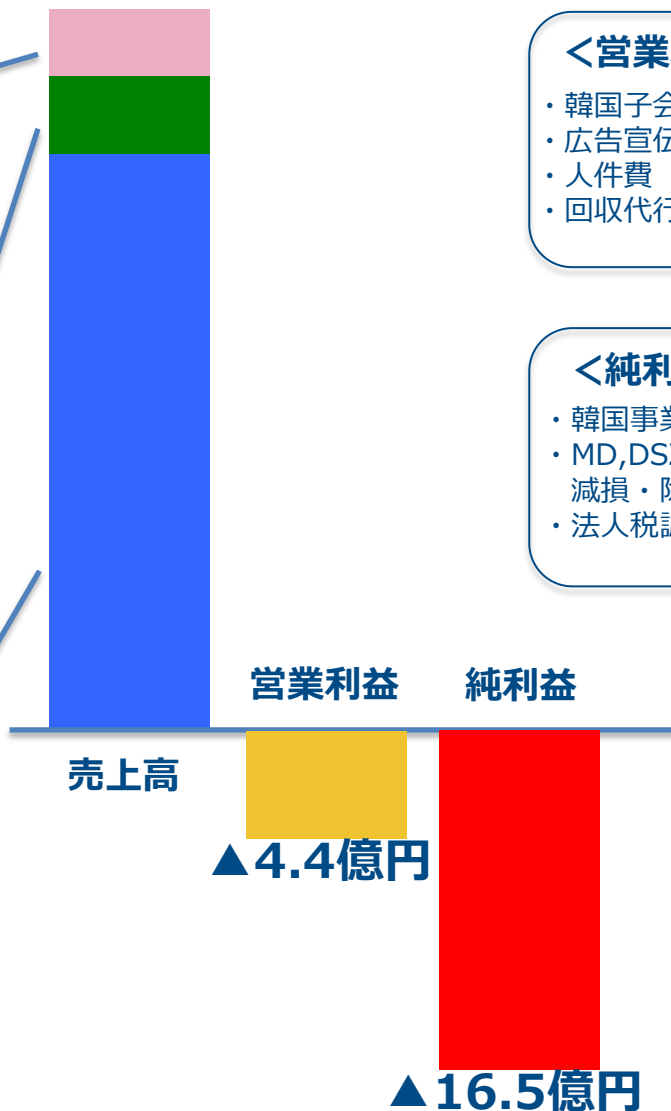
昨対比81%ではあるが、4QはQonQで横ばいとなった。効率的な運営をし、販管費をコントロールした結果、利益を創出できた。

<営業利益>

- ・韓国子会社 ▲1.1億円
- ・広告宣伝費 ▲5.1億円（4Q【18】▲3.3億円）
- ・人件費 昨年から+1.1億
- ・回収代行手数料 昨年から+0.9億円

<純利益>

- ・韓国事業の撤退損 ▲6.8億円
- ・MD,DSZ含む開発・運営停止タイトル等の減損・除却損 ▲2.6億円
- ・法人税調整等 ▲2.4億円





2.2015年4Q連結決算概要

2.2015年4Q連結決算概要

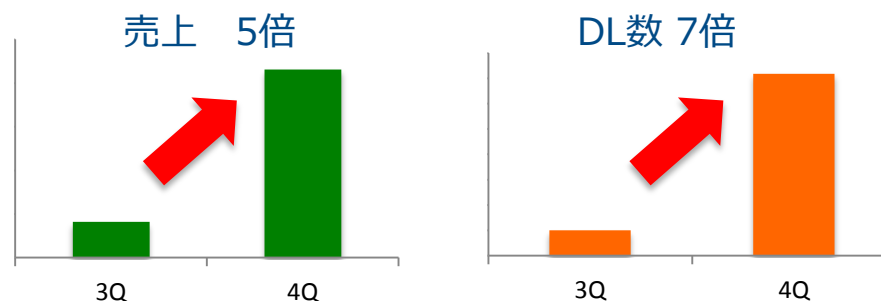


(単位：百万円)

売上高	営業利益	経常利益	純利益
944	▲506	▲507	▲974

■ネイティブゲーム

10月、12月に【18】の大型プロモーションを実施した結果、ダウンロード数が71万件と伸長し、売上も単月1億円を突破しました。



■ブラウザゲーム

4Qの年末のイベントにてQonQでほぼ横ばいとなりました。

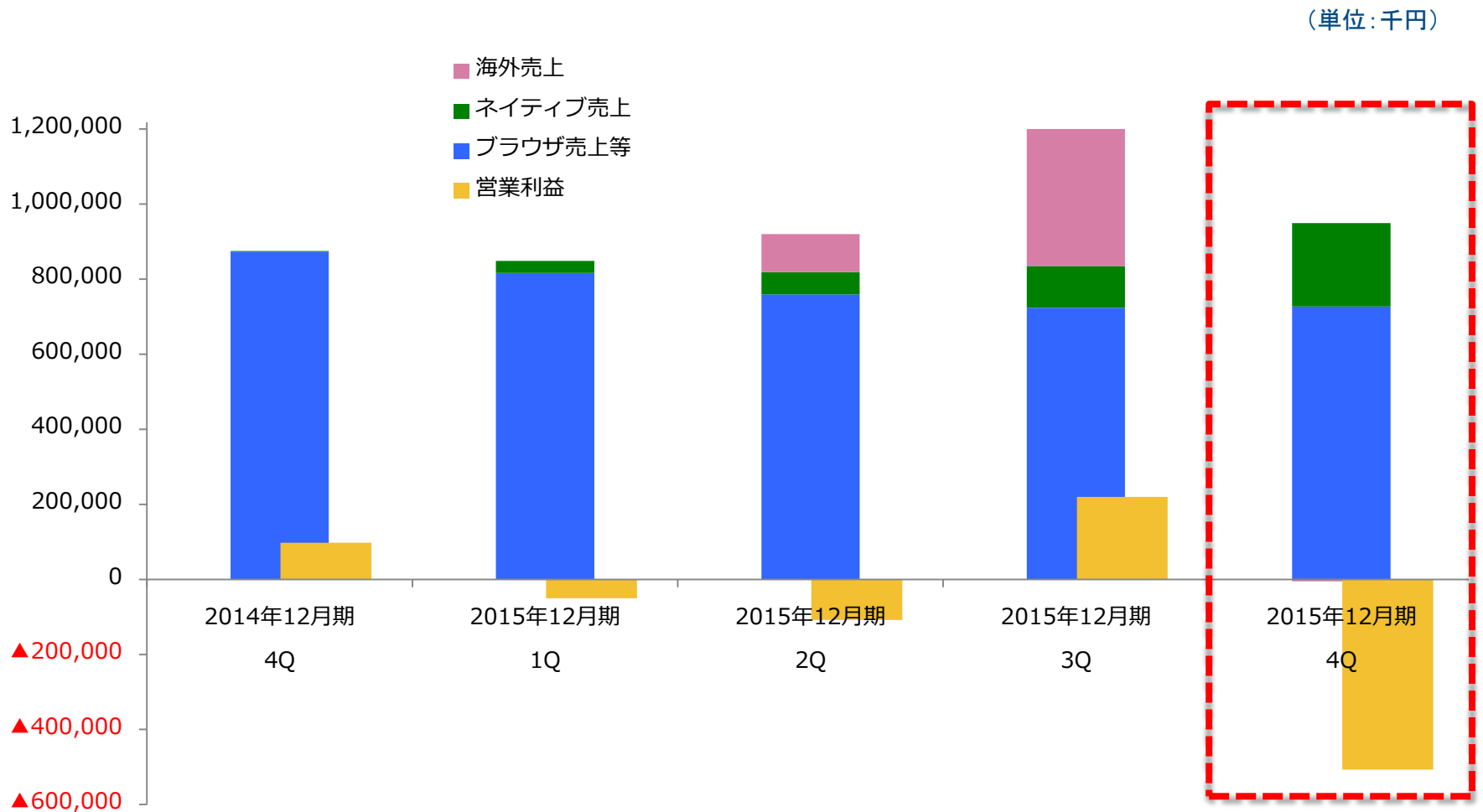
■海外事業

PCCW社と【18】の台湾・香港・マカオの配信に係るライセンス契約を発表しました。また2016年1Qの台湾ゲームショーに向けて、営業準備。

2.2015年4Q連結決算概要(Q推移)



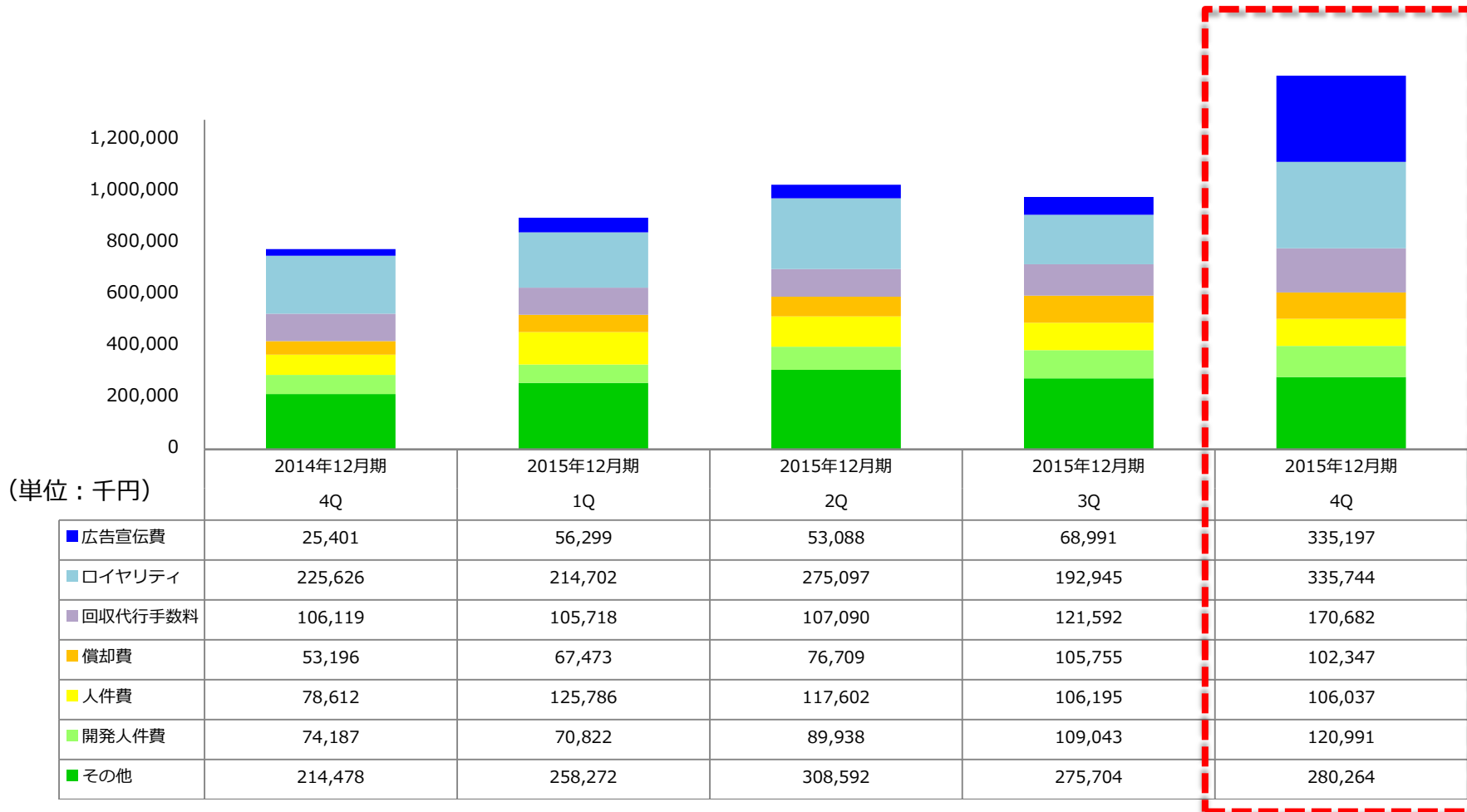
【18】にてテレビCMを中心に積極的に広告展開を行い、
売上が順調に拡大



2.2015年4Q連結決算概要（費用の推移）



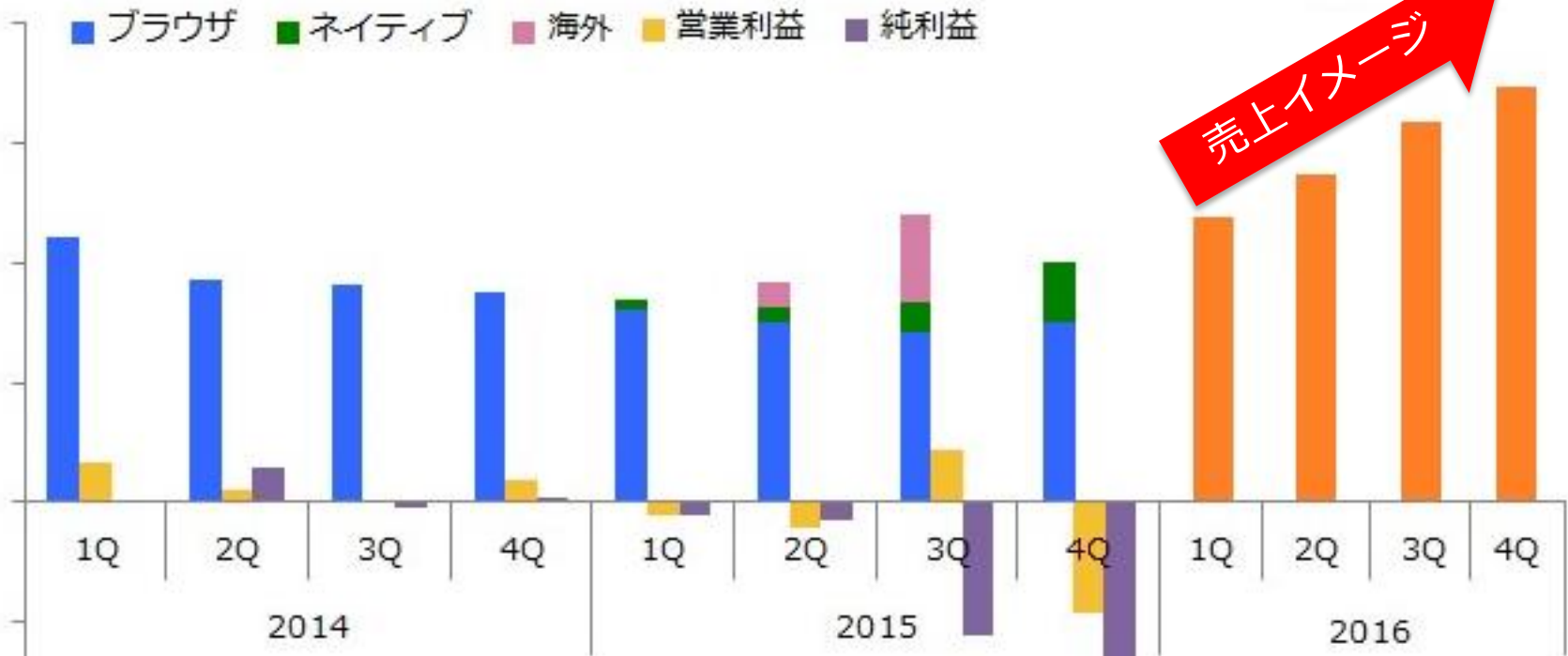
4Qは【18】の広告宣伝費用や、海外事業者との共同開発案件にてロイヤリティが発生しました





3.2016年の取り組み

3.2016年の取り組み



準備の年

ネイティブ開発体制の確立

勝負の年

ネイティブと海外で実績が出始めた。悪い材料も全て出し尽くした

必勝の年

2015年に育ってきたものを大きく伸ばしていく



必勝の年にするために・・・

国内

世界



必勝の年にするために・・・

国内

- ①ゲーム運営力の強化
- ②ゲーム開発力の強化
- ③ブラウザPF事業への再投資

3.2016年の取り組み ①ゲーム運営力の強化



2015年後半よりSVS指数を設定。
お客様がより競い合いを楽しめる運営体制へ。



SVS指数とは・・・
負けず嫌いなユーザーが競い合いゲームに勝つ事でライバルに「ほめられたい」「尊敬されたい」という欲求に直接的に応えるゲームやコミュニティを提供するという独自のコンセプト。イベントの参加率などを指標化し、タイトル毎に管理しています。

3.2016年の取り組み ②ゲーム開発力の強化



2015年は新作アプリが3戦1勝



①ヒットの精度を上げる

- ・企画承認会議を通過した企画のストックを圧倒的に増やし、常に何を作るかを用意する
- ・当社の指定するフォーマットに沿い、ゲーム開発に着手。マーケティング、運営の面から承認を得ない限りは開発は進まない→ルミネスは2度開発を見直し

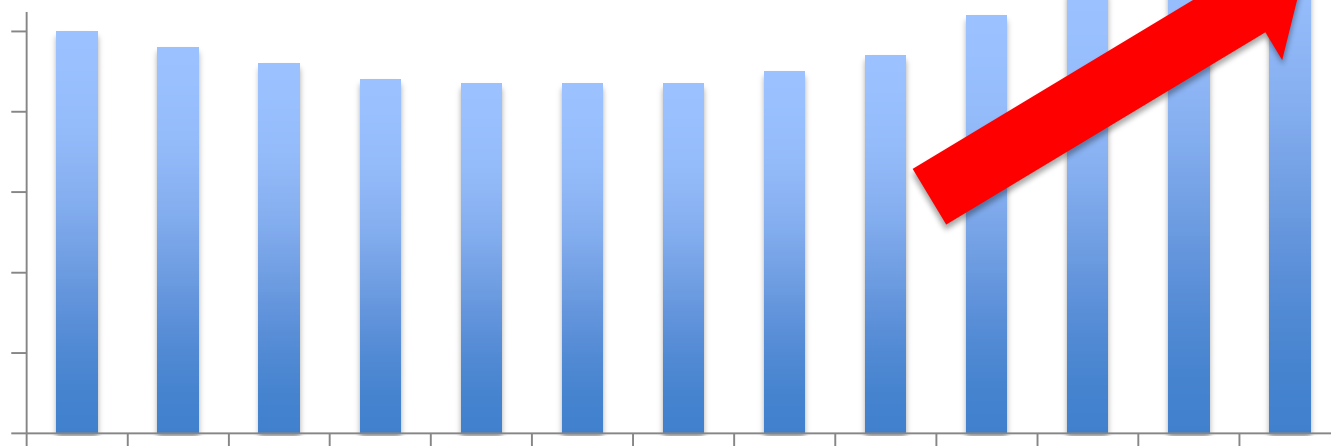
②適切なコストにする

- ・MSGD式短期間開発
すでに当社にあるエンジンを使って短期間でゲームを開発し、今の流行から外れないゲームを開発する



底堅いブラウザPF事業に再投資し、売上の再拡大を目指す

- ①主力2タイトル（モバプロ、モバサカ）を最新のwebの技術を使い、hybrid化させる
- ②3rdタイトルは堅調であるため、さらに営業強化し誘致数を増加させる
- ③プロモーションも強化し、積極的な誘導を図る





必勝の年にするために・・・

世界

- ①ルミネスについて
- ②海外の営業力強化

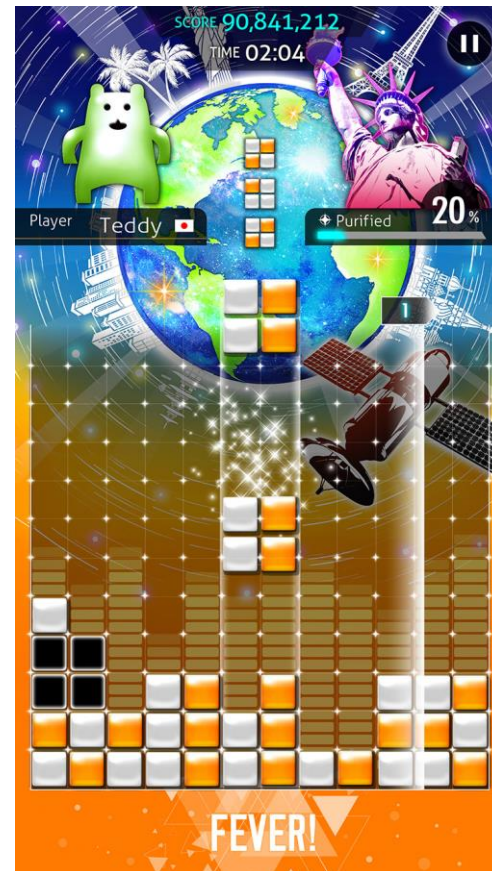
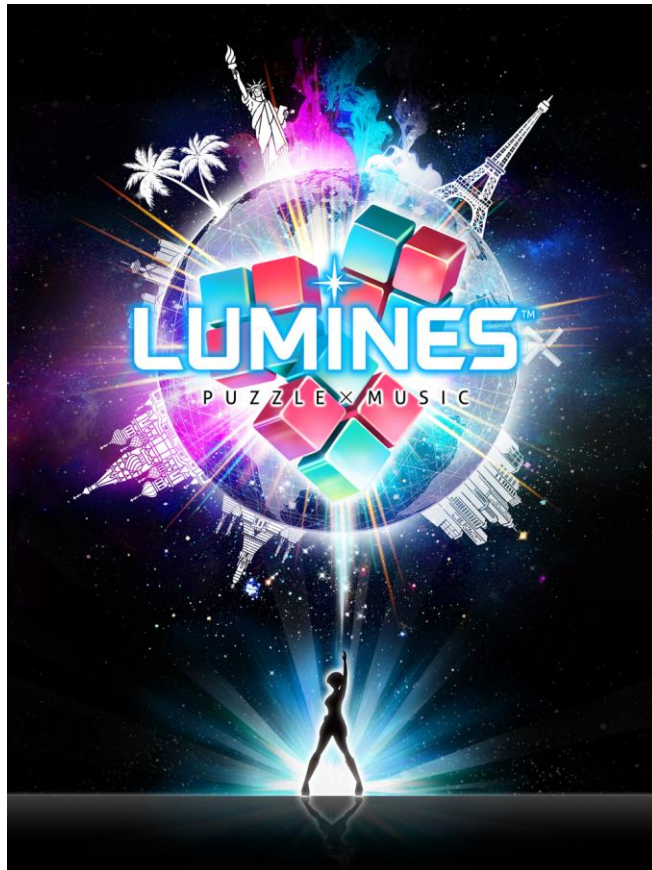
3.2016年の取り組み ①ルミネスについて



以下の2つを全世界に配信予定

ルミネス2016 (仮) 有料DL版：今夏リリース予定

ルミネスVS (仮) 無料DLアイテム課金版：今冬リリース予定



※画像は開発中のイメージです

3.2016年の取り組み ②海外の営業力強化



①グローバルでコンテンツビジネスに精通する内海氏とプロ契約を締結

ソニー・コンピュータエンターテインメント設立メンバーとしてご活躍され、その後セガ・アメリカにて取締役、ディズニー・インタラクティブ社アジア・パシフィック代表を歴任、2004年よりQ Entertainmentの社長として、「ルミネス」をはじめとしたヒットゲームを世に送り出し、ゲームファンのみならず音楽ファンをも取り込んだビジネスを展開の後、ワーナーミュージックジャパンの社長として、音楽業界とゲーム業界の壁を越えて活躍。

②e-sportsプロチーム「Team mobcast」発足。海外でのブランディング、認知度向上を目指す



3.2016年の取り組み<タイトルリリース予定>



	1Q	2Q	3Q	4Q	
国内	モバプロ hybrid 	モバサカ hybrid	ルミネス 2016 有料DL プロジェクト「CM」	ルミネス VS MSGD MSGE	
世界	【18】繁体字圏 PCCW 	プロジェクト「CM」繁体字圏	ルミネス 2016 有料DL プロジェクト「M2」 bilibili	【18】北米 GameSamba プロジェクト「CM」中国、中東他	ルミネス VS

2017年リリース予定 (プロジェクト「OK」)



世界70億人をワクワクさせる

エンターテインメントコンテンツを通して、
世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする

ご清聴ありがとうございました

本資料には、将来の予測や、見通し、判断、戦略等に関する記述が含まれていますが、それらの記述は、当社が資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。各種要因の変化等により、実際とは異なる可能性がございます。

本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤りや漏れ等が無いよう、細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。



參考資料



VISION

世界70億人をワクワクさせる

エンターテインメントコンテンツを通して、
世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする

会社概要

社名	株式会社モブキャスト (mobcast inc.)
URL	http://mobcast.co.jp/
住所	東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木4F
設立	2004年3月26日
代表取締役社長	藪 考樹 (やぶ こうき)
資本金	983,300千円
グループ従業員数	163名
子会社等	mobcast Korea inc.
上場取引所	東京証券取引所 マザーズ [3664]

2015年12月末現在

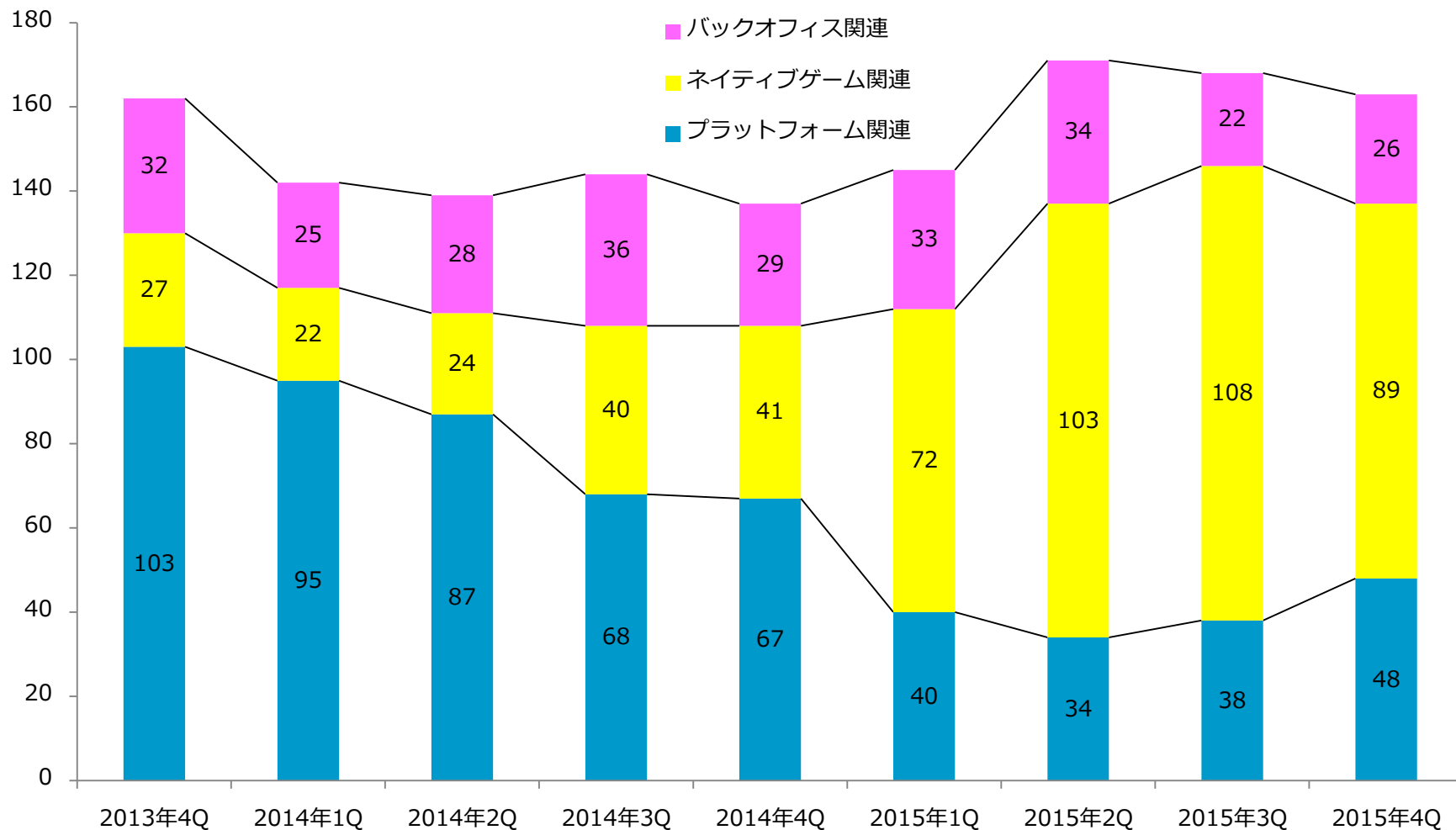
2015年12月期4Q決算概要



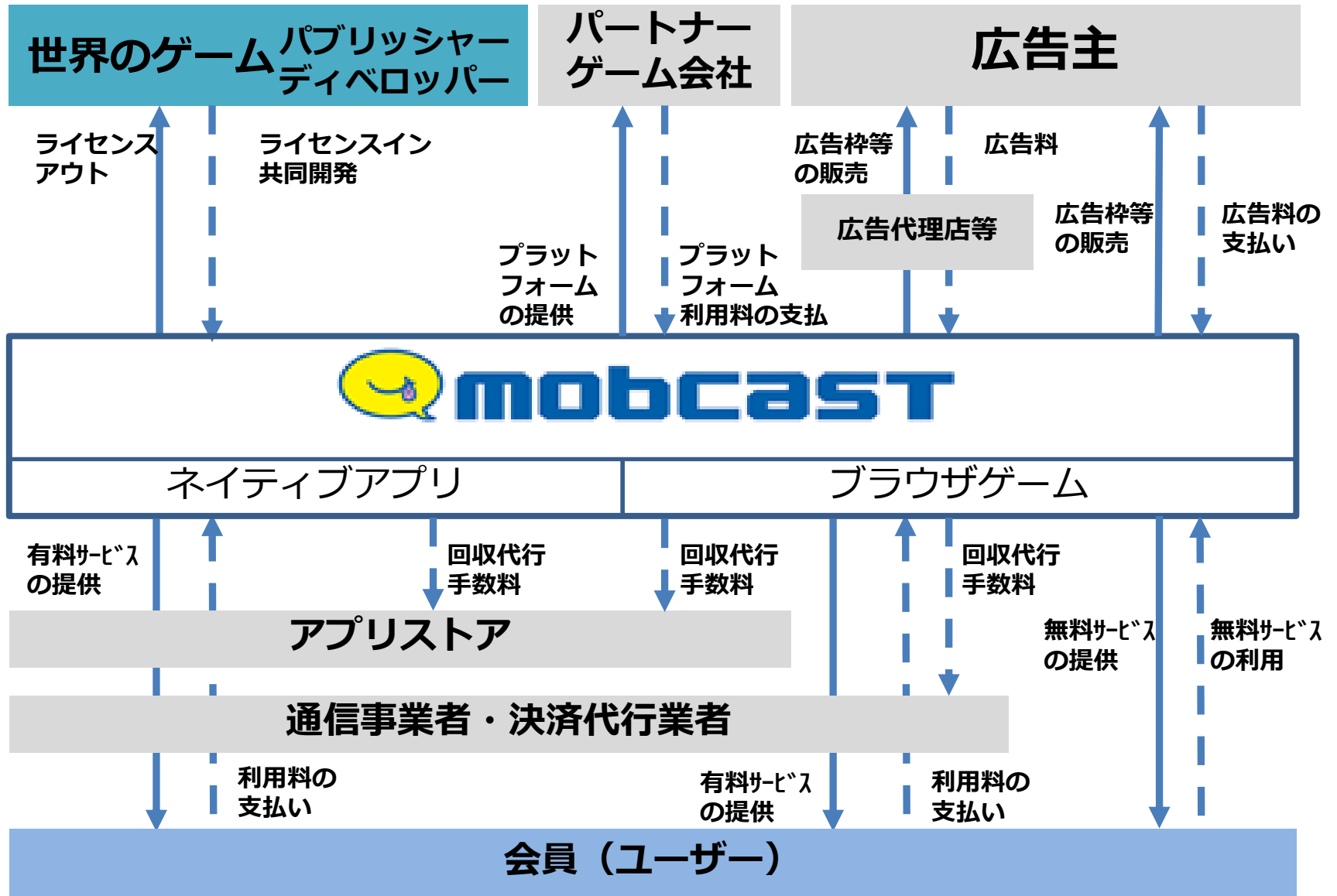
(単位：千円)

	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	848,885	919,949	1,199,959	944,328	3,913,124
売上原価	493,072	586,130	545,625	692,851	2,317,679
売上総利益	355,813	333,818	654,334	251,477	1,595,444
販管費	405,999	441,986	434,599	758,412	2,040,996
営業利益	▲50,185	▲108,167	219,734	▲506,934	▲445,552
経常利益	▲56,718	▲95,463	188,682	▲507,818	▲471,318
四半期/当期 純利益	▲55,566	▲71,841	▲556,155	▲974,693	▲1,658,257
総資産	4,395,681	4,018,682	3,595,800	2,963,363	—
純資産	2,503,498	2,462,075	1,940,519	967,880	—

従業員数推移



事業系統図





株式の状況

発行済
株式数 * 1

14,596,808株

大株主の
状況 * 1

藪 考樹	32.32%
ビットアイル・エクイニクス(株)	3.08%
ハクバ写真産業(株)	2.70%
海老根 智仁	1.95%
山本 大輔	1.75%
(株)SBI証券	1.65%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT	
JPRD AC ISG (FE-AC)	1.51%
日本証券金融(株)	1.07%
楽天証券(株)	0.88%
氷鮑 健一郎	0.75%

株価関連指標

株価 * 2

306円

時価総額 * 2

4,466,623千円

総資産 * 1

2,963,363千円

純資産 * 1

967,880千円

PBR * 2

4.77倍

PER

一倍

* 1 平成27年12月31日時点

* 2 平成28年2月9日時点



用語集



フィーチャーフォン（ガラケー）

通話機能を主体とし、その他にカメラやワンセグ等の機能を搭載している従来型の携帯電話。

スマートフォン

iPhoneやAndroidなどを代表とする多機能な携帯電話のこと。携帯電話とパソコン・PDA（携帯情報端末）の機能を組み合わせたもの。

SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）

人と人とのつながりを促進・サポートするためのコミュニティ機能（掲示板、ミニメール送信等）を有する会員制のサービス、ウェブサイト。

ソーシャルゲーム（ソーシャルネットワークゲーム）

ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）上で提供され、他のユーザーとコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲーム・ブラウザゲーム。基本無料でプレイすることができる。

コンシューマーゲーム

家庭・個人向けに作られたゲーム機・ゲームソフトでプレイするゲーム。代表例はテレビゲーム。

ブラウザゲーム

ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要がなく、インターネットに接続できればどこでも利用できるゲーム。

ネイティブアプリゲーム

ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要があるゲーム。iPhoneやAndroid端末向けのアプリゲームがある。

ユーザー

サービスやゲームを利用する人。

プラットフォーム

ソーシャルゲームなどを配信する環境・機能（プラットフォーム）を自社で保持する事業者のこと。

SAP（ソーシャル・アプリケーション・プロバイダー）

ソーシャルゲームなどの開発・運営を行う事業者のこと（プラットフォームを保持していない事業者を指して使用しております）。



アクティブ数（マンスリーアクティブ数）

月に1日以上ゲームをプレイするユーザー数のこと（毎日のプレイ者数はデイリーアクティブ数）。

1st Party（ファーストパーティ）

プラットフォームが自社のリソースを投入して開発する自社ゲーム。

2nd Party（セカンドパーティ）

プラットフォームが外部のディベロッパーと共同で開発するゲーム。

3rd Party（サードパーティ）

外部のディベロッパーが開発しプラットフォームに提供するゲーム。

メルマガ（メールマガジン）

発信者が定期的にメールで情報を流し、読みたい人が購読するようなメールの配信の一形態のこと。メルマガと略されることも多い。

課金者数

ゲーム内の有料アイテムなどを獲得するために、月に一度以上、支払いをしているユーザーの数。

ARPPU（アルプ、アープ）

課金者の一人当たり平均支払額（月間）。Average Revenue Per Payed Userの略。なお、会員数の一人当たり平均支払額（月間）をARPU（Average Revenue Per User）と呼ぶ。

ゲーミフィケーション

課題の解決等にゲームデザインの技術やメカニズムを利用する活動。

IP（アイピー）

著作権や知的財産権を持つオリジナルコンテンツ。

Hybridアプリ

ウェブの最新技術を使い、ブラウザからでもネイティブからでもリッチなコンテンツを表示させる技術。



SVS

負けず嫌いなユーザーが競い合いゲームに勝つ事でライバルに「ほめられたい」「尊敬されたい」という欲求に直接的に応えるゲームやコミュニティを提供するという独自のコンセプト

SVS指数

上記SVSを中心にイベントの参加率などを指標化し、タイトル毎に管理しています。

MSGD

モブキャストが提唱する独自のゲーム開発スタイル

プロ契約

モブキャスト独自の雇用形態。柔軟で多様な雇用形態を選択し、働くことが可能です

E-sports

E-sportsとは、エレクトロニック・スポーツ（英：Electronic Sports）の略称です。プレイヤー同士、またはチーム同士で対戦されるゲームをスポーツあるいは競技として意味する名称

ライセンスイン

海外のディベロッパーのゲームタイトルを日本にてローカライズを行いモブキャストが代理で配信すること。

ライセンスアウト

海外のパブリッシャーにモブキャストのゲームタイトルをローカライズしてもらい、代理で配信してもらうこと。

ローカライズ

ゲームタイトルを海外で配信する場合、海外の文化に合わせた変更を行うこと。